

O JOGO COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Leonardo José do Nascimento¹

Dianne Cristina Souza de Sena²

RESUMO

O presente trabalho objetiva compreender o jogo como possibilidades de ensino e aprendizagem em aulas de educação física, buscando, através deste, trabalhar e ensinar as capacidades físicas. Observamos que a utilização dos jogos, como está ferramenta pedagógica, nas aulas de educação física apresentou-se na grande maioria das vezes de forma errônea, por não explorar o real potencial que os jogos podem transmitir no meio educacional. Desta forma, este artigo pretende apresentar que a utilização do jogo nas aulas de educação física pode ser melhor utilizado, sendo uma opção didática para o profissional que pretender trabalhar conteúdos de uma forma lúdica, prazerosa e que despertem o interesse dos alunos. Temos como expectativa colaborar com aqueles profissionais e estudantes que pretendem usar o jogo como uma ferramenta pedagógica – didática, como também despertar o interesse naqueles que não conhecem o potencial que os jogos possui a partir deste direcionamento. Outro fator que incentivou a proposta desse trabalho, foi à observação de que o jogo, além de ser uma ferramenta de grande importância para os profissionais, ele também é um grande aliado no processo educacional, a sua aplicação pode contribuir na formação de cidadãos, e também no ensino e trabalho de temáticas como as capacidades físicas, através das atividades desenvolvidas. Desta forma, a partir deste estudo, visamos apresentar também as aulas de educação física, não apenas como normalmente é vista, como recreação, mas como uma disciplina que tem conhecimentos e saberes a serem transmitidos, que apresenta estratégias, que podem ser desenvolvidas pelos professores objetivando a aprendizagem dos alunos. Esta pesquisa caracteriza-se como qualitativa de cunho descritivo e participante. O instrumento de pesquisa foi a observação e aplicação de quatro planos de aulas. Por fim, a pesquisa apresentou

¹ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário do Rio Grande do Norte (UNI-RN). E-mail: leonardojose_tata@hotmail.com

² Orientadora Professora do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário do Rio Grande do Norte (UNI-RN). E-mail: diannesena@hotmail.com

os jogos como uma ferramenta pedagógica em aulas de educação física, buscando a partir de sua implementação, melhorar a qualidade de ensino e aprendizado dos alunos e também a importância que o professor tem nesse processo de desenvolvimento.

Palavras chave: Jogo. Ferramenta Pedagógica. Capacidades físicas.

THE TOOL HOW TO PLAY IN EDUCATION PROCESS LEARNING

ABSTRACT

This study aims to understand the game as teaching and learning opportunities in physical education classes, seeking, through this, to work and teach physical abilities. We note that the use of games, as it is a pedagogical tool in the physical education classes presented itself in most cases wrongly, for not exploring the real potential that games can transmit in the educational environment. Thus, this article aims to present the use of the game in physical education classes can be better used, being an educational option for the professional who want to work contents in a playful way, pleasurable and that arouse students' interest. We can expect to collaborate with those professionals and students who intend to use the game as a teaching tool - teaching, as well as generate interest in those who do not know the potential that games have from this direction. Another factor that encouraged the purpose of this study was the observation that the game as well as being a very important tool for professionals, it is also a great ally in the educational process, its application can contribute to the formation of citizens, also in teaching and thematic work as physical capacities, through the activities carried out. Thus, from this study, we aim to also present the lessons of physical education, not only as it is usually seen as recreation, but as a discipline that has expertise and knowledge to be transmitted, which presents strategies that can be developed by teachers aiming student learning. This research is characterized as qualitative descriptive nature and participant. The research instrument was the observation and application of four lesson plans. Finally, the research presented the games as an educational tool in physical education classes, seeking from its implementation, improve the quality of teaching and student learning as well as the importance that the teacher

has in this development process.

Keywords: Game. Pedagogical tool. Physical abilities.

1 INTRODUÇÃO

O jogo é uma atividade física e intelectual que tem um significado e uma importância na vida humana, e tem sido objeto de estudos de diferentes áreas do conhecimento, sendo uma atividade típica no dia a dia das pessoas. Por estas e outras razões que os jogos têm sido utilizados como uma ferramenta didática para as aulas de educação física, onde este tem a função de transmitir o sentido de respeito às regras, como também é um veículo para o desenvolvimento social, emocional, físico e intelectual.

Esta ferramenta de ensino deve-se inserir dentro do ambiente pedagógico como uma forma de ensinar, educar e desenvolver no aluno o seu crescimento cognitivo, afetivo-social e psicomotor facilitando e permitindo a interação com o grupo. Onde em certos casos esta função não é bem aplicada, o que ocorre muitas vezes é que o jogo é utilizado como um “tapa buraco”, ou seja, é aplicado nas aulas apenas para preencher lacunas e sem nenhuma metodologia didática, perdendo sua função.

A prática de uma atividade física é muito importante para se manter ativo, mas para que isso aconteça é necessário que seja trabalhado desde a infância possibilitando uma educação moral e intelectual. A educação física deve sempre buscar integrar o aluno na cultura corporal de movimento e nada melhor que a escola para garantir esse acesso, transmitindo assim conhecimentos diversos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's (1997) apontam a educação física como uma área que trata do conhecimento da cultura corporal do movimento, utilizando-se dos temas: ginástica, esporte, dança, lutas, atividades rítmicas e expressivas, conhecimento sobre o corpo e os jogos, além de outras temáticas que se relacionem aos principais problemas e ao contexto histórico-social dos alunos (BRASIL, 1998). Ou seja, as aulas de educação física no âmbito escolar possui um leque de possibilidades a serem trabalhadas

Alguns autores abordam a importância do jogo no âmbito escolar. Segundo

Sena (2014 apud HUIZINGA, 2002), afirma que o jogo é como uma invenção do homem, um ato intencional que desperta curiosidade resultando num processo criativo capaz de mudar, mesmo que imaginariamente a realidade e o presente. Ainda o definem como uma forma de expressão corporal que deve buscar desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas e representações do mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, podendo ser identificado simbolizando vivências historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas.

Nas palavras de Rodrigues (1993) o jogo constitui um veículo educacional muito importante. É um fenômeno cultural e biológico; constitui de atividade livre, alegre que encerra um sentido, uma significação; favorece o desenvolvimento corporal; estimula a vida psíquica e a inteligência; contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade.

Quando utilizamos jogos nas aulas de Educação Física devemos ter o cuidado para não colocar os alunos a jogar simplesmente para existir um ganhador ou perdedor, mas que através do jogo se busque o crescimento do aluno, como pessoa, como ser humano, que este seja motivado para a aula, que participe do grupo, que se sinta valorizado e acolhido em todos os momentos, com oportunidade de livre expressão, respeitando suas limitações e valorizando suas experiências.

Infelizmente muitos professores ainda desperdiçam seu tempo nas aulas, dando uma bola para os alunos, para que eles joguem apenas futebol, vôlei, queimada, enfim, atividades que eles consideram interessantes. Este formato de aula é a grande realidade em algumas escolas, onde o jogo é usado como um mero passa tempo, sem levar em consideração a sua importância. Sabemos que a metodologia utilizada pelos professores de educação física deve estar vinculada ao sistema educacional e a uma prática pedagógica, de tal modo que quando o conteúdo ministrado for o jogo, não tenha simplesmente o objetivo de passar o tempo da aula ou de fazê-lo porque os alunos gostam, mas sim apresenta sua função, que aqui tratamos como ferramenta pedagógica.

Ao encontro dessa perspectiva, Stumpf (2000), diz que o jogo é como parte integrante do conjunto de conteúdos que devem compor a disciplina de Educação Física, caracteriza-se como um conhecimento de indiscutível importância, que não pode ser considerado simplesmente como uma mera atividade utilitária e espontaneísta, desprovido de sentido educativo.

Os alunos não devem acreditar que as aulas de educação física são apenas um mero passa tempo, momentos de lazer, ou simplesmente momentos de recreação, mas que é uma aula, de um componente curricular obrigatório, que tem conhecimentos e conteúdo a serem transmitidos. E assim junto ao professor deverá buscar a construção de novas formas de conhecimento, lembrando que a aprendizagem só acontece quando o aluno começa a buscar por si mesmo o saber, sentindo nele o sabor da descoberta. Como também o aluno deve encontrar no jogo a aprendizagem e seu desenvolvimento intelectual, corporal e social.

Os jogos não são apenas uma forma de divertimento; são meios que podem contribuir e enriquecer o desenvolvimento intelectual dos alunos. Através dos jogos, a criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea. Perante isto deve ser inserido no meio pedagógico com a finalidade de proporcionar prazer e vivências lúdicas aos seus praticantes.

Diante de tudo que já foi exposto devemos compreender que o jogo não deve necessariamente ser interpretado como algo altamente competitivo ou deve servir apenas para distrair ou entreter, mas sim como uma das muitas alternativas para a aquisição de conhecimentos, vivências e trocas de experiências.

Normalmente o jogo é bastante utilizado em aulas práticas por ser um conteúdo bastante interessante, prazeroso e atrativo tanto para o professor como para os alunos, já em aulas teóricas esse tipo de estratégia é pouco utilizado, sendo assim o jogo pode ser um recurso a mais para os professores tanto da rede pública quanto da rede privada, para utilizarem durante suas aulas. Uma forma de se trabalhar esse conteúdo em sala de aula é verificar o nível de interesse dos alunos e o seu comportamento durante a aula, se caso a aula não estiver tão atrativa e sem nenhum tipo de absorção de aprendizado, é uma possibilidade de se utilizar os jogos para motivar, estimular e chamar a atenção dos alunos.

Esse tipo de estratégia deve exigir muita criatividade e improvisação do professor para elaborar jogos que envolva o que foi abordado. Muitos alunos possuem dificuldades em aprender, e a ludicidade, que é essência do jogo, é uma maneira significativa para melhorar o ensino e o aprendizado desses alunos, tornando-se mais prazeroso e divertido.

As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que seja sempre uma nova descoberta, e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. A utilização do jogo como uma ferramenta didática é uma porta para

o aprendizado, e através do jogo o aluno terá uma melhor absorção dos saberes ensinados.

Devemos levar em consideração as diferentes perspectivas e análises do jogo, identificando que este muda suas características conforme a realidade e o modo como o observador (no caso, o professor) e o jogador (no caso, o aluno) o veem. Desta forma, para uma compreensão e um trato pedagógico mais concreto torna-se necessário considerar o contexto em que o jogo está inserido, os atos de quem joga e que significados são atribuídos a esse jogo por seu observador.

Sendo assim, podemos concluir que o jogo é uma importante ferramenta para as aulas de educação física, desde que este seja inserido dentro de um planejamento educacional, pois de acordo com Freire (1989), num contexto de educação escolar, o jogo proposto como forma de ensinar conteúdos às crianças aproxima-se muito do trabalho. Não se trata de um jogo qualquer, mas sim de um jogo transformado em um instrumento pedagógico, em um meio de ensino. Sendo assim este trabalho tem como objetivo verificar a importância dos jogos nas aulas de educação física, refletindo sobre a utilização como ferramenta pedagógica para obtenção do aprendizado.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Educação Física no contexto escolar e seus conhecimentos

A educação física tem um papel muito importante para educação dos escolares por proporcionar uma variedade de experiências e promover a saúde. A escola, enquanto meio educacional, deve oferecer a oportunidade de uma boa prática motora, pois ela é essencial e determinante no processo de desenvolvimento geral das crianças e jovens. Muitas vezes, é o espaço onde, pela primeira vez, elas vivenciam situações de grupo e onde não são mais os centros das atenções, sendo que as experiências (cognitivas, afetivas e motoras) vividas nesta fase darão base para um desenvolvimento saudável durante o resto de sua vida (GALLAHUE; OZMUN, 2005; GALLAHUE; DONNELLY, 2008).

Diante disso o professor de Educação Física, é o sujeito responsável por inserir os alunos neste processo, possibilitando integra-los na cultura corporal do movimento. Conforme os PCNs (1998) a cultura corporal tem seu valor no que se

refere às atividades culturais de movimento voltadas para a vida, com fins de se buscar o lazer, a expressão de sentimentos, afetos e emoções, e com possibilidades de promoção, recuperação e manutenção da saúde. Portanto, com essa visão de cultura corporal, pretende-se dar subsídios, a partir desses conteúdos que são: Jogos, Esportes, Dança/Atividade rítmicas e expressivas, Ginástica, Luta e Conhecimento sobre o corpo.

Para o processo de aprendizagem e desenvolvimento, tem-se os jogos, que segundo os PCN's (1997) é um conteúdo da educação física, e também um recurso utilizado pelos professores e pedagogos, no seu processo de ensino-aprendizagem, por apresentar, em sua essência, a ludicidade e a o trabalho que atende a diversidade.

Segundo Sena (2014, p. 40), esse tipo de conteúdo esta impregnado no corpo e na vida dos escolares, fazendo parte da sua subjetividade. O jogo é um conteúdo a ser aprendido, além de ser um fenômeno que faz parte da sua vida, e que direciona sua vida social, cultural, afetiva, cognitiva e emocional. O ato de jogar proporciona uma melhor observação dos alunos de suma importância, por que através delas podemos obter elementos que servirão de orientação para o conhecimento das relações com o próximo e das emoções, fazendo com que aja um melhor planejamento das aulas de educação física.

Quando o indivíduo joga, ele está vivendo e experimentando a vida, ao seu entorno, aprendendo e desaprendendo, errando e se auto corrigindo, num processo de dominância e dominação. O indivíduo se deixa dominar pelo jogo, e assim, o prazer o envolve, tendo seus receios e medos, superados pelas vivências possíveis do jogo (SENA, 2014, p. 40).

A autora Sena (2014), cita Freire e Scaglia (2009) para explicar o significado do jogo e estes autores afirmam que o “jogo é uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta e se concretiza, quando as pessoas praticam esportes, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças fazem o mesmo”. Eles afirmam que é “inadequado enquadrar o jogo, esporte, a luta e ginástica na mesma categoria”.

Nesse sentido, os autores colocam o jogo como conteúdo primordial diante de todos os outros apresentados pelos PCN's de Educação Física. Deixam claro que todos os outros conteúdos é uma manifestação do jogo ou da dimensão lúdica humana (SENA, 2014, apud FREIRE e SCAGLIA, 2009, p. 33).

Os jogos ensinados na escola, segundo Melo (2011) precisam ser conduzidos de modo que transmitam a cultura vivida dos educandos e, ao mesmo tempo, contribuam para a produção de novos conhecimentos.

Os indivíduos envolvidos no ato do jogar estão ligados pelas regras organizadas, criadas e recriadas, a partir de sua maleabilidade. Ele é transmissor e ao mesmo tempo criador, encerrando em si mesmo sua significação. Segundo Melo e Dias (2010) 'todo jogo acontece no campo do imaginário, construindo uma nova realidade, acessada e compreendida eminentemente pelos sujeitos que participam da ação' (SENA, 2014, p. 44)

O conteúdo jogo apresenta importância no processo educacional dos indivíduos, já que este se encontra ligado aos elementos culturais e sociais do meio, apresentando-se como fator expressivo e significativo nas representações e identificações desses indivíduos, afirma Sena (2014). Assim, entendemos que o jogo, fazendo parte de uma sociedade, apresenta características marcantes que informam e definem esta relação a outros meios sociais.

É fundamental que as aulas manifestem o conteúdo jogo, observando sua importância, para que os alunos aprendam a lidar com regras e transponham para o cotidiano como: o saber ganhar, perder, esperar e dividir, como circunstância da vida, ou seja, o jogo proporciona aos alunos sair do processo egocêntrico e passar a socialização.

2.2 O JOGO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

O jogo além de conteúdo da educação Física é utilizado como instrumento pedagógico, ou seja, é uma excelente forma de ensinar outros conteúdos, sendo assim, o professor deve compreender a importância deste conteúdo na sua prática pedagógica, sabendo que ele vai além da prática pela prática. Seus conhecimentos possibilita trabalhar com as diversas linguagens, manifestações emocionais, abordando os valores éticos e morais do contexto e da própria prática envolvida.

A aprendizagem sobre o jogo proporciona conhecer diferentes manifestações culturais e corporais. As atividades de uma forma geral estão sempre envolvidas pelo jogo e por sua característica lúdica, representando toda e qualquer prática corporal.

De acordo com a autora, Diva Maranhão (2004) o jogo além de proporcionar

a construção de um espaço no imaginário das crianças e jovens, estimula o desenvolvimento da capacidade de raciocínio dos sujeitos nele envolvidos. Referindo-se ao processo educacional, a autora acrescenta que o uso dos jogos como recurso pedagógico é sugerido como facilitador do processo de ensino e aprendizagem e do desenvolvimento físico, cognitivo e intelectual. Jogando a criança descobre, experimenta, inventa, aprende e confere habilidades. Através disso sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo trabalhadas e desenvolvidas.

Esta ferramenta bastante interessante para se trabalhar nas aulas de educação física, pois é uma das atividades mais dinâmicas e atrativas pelas crianças e jovens, pensando nisso é uma forma muito boa para transmitir algum tipo de aprendizado. Jogando a criança satisfaz suas necessidades, especialmente as necessidades de ação, assim para entender o avanço da criança, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação.

2.3 OS JOGOS E A ABORDAGEM DAS CAPACIDADES FÍSICAS

A nossa pesquisa utiliza o jogo com ferramenta pedagógica para ensinar as capacidades físicas.

No tocante às capacidades físicas podemos denomina-las como atributos físicos treináveis no organismo humano envolvidas no nosso cotidiano tanto no trabalho ou no lazer. Em outras palavras, são todas as qualidades físicas motoras passíveis de treinamento comumente classificadas em diversos tipos, entre elas estão:

- Força, capacidade física que permite deslocar ou suportar um objeto ou o próprio corpo através da contração dos músculos.
- Agilidade, qualidade física que permite mudar a direção do corpo no menor tempo possível.
- Equilíbrio, capacidade de assumir e sustentar qualquer posição do corpo contra a força da gravidade.
- Resistência, qualidade física que permite um contínuo esforço durante um determinado tempo suportando a fadiga dele resultante e recuperando com alguma rapidez.
- Velocidade, capacidade de efetuar em um mínimo de tempo um

determinado movimento ou reagir rapidamente a um sinal.

- Coordenação Motora, capacidade física que permite realizar uma sequência de exercícios de forma coordenada.

Diante disso, o jogo também possui a capacidade de contribuir para o desenvolvimento não só de qualidades e valores, como também para desenvolver as valências físicas, sendo componentes essenciais para manutenção da saúde.

O jogo desenvolve as valências físicas, como velocidade, agilidade, coordenação motora e entre outras. Correr, pular, saltar, escorregar, são formas de descobrir e explorar os limites do corpo. Enquanto que experimentações, como ir mais rápido ou mais devagar, saltar mais alto ou mais baixo, fortalecem noções de espaço, força e velocidade (RICARDO; JOSÉ, 2011, p. 35).

Deste modo a utilização dos jogos contribui no ensino das capacidades físicas e possibilita desenvolver e melhorar as estas capacidades físicas e motoras das crianças e jovens.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo caracteriza-se com uma pesquisa qualitativa, de cunho descritivo. A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria, eles também buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores e as trocas simbólicas nem se submetem à prova de fatos, pois os dados analisados são não métricos (suscitados e de interação) e se valem de diferentes abordagens.

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações (DESLAURIERS, 1991, p. 58).

A pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que

não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. Para Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

A pesquisa qualitativa também possui em sua natureza o cunho descritivo, que se caracteriza por exigir do investigador uma série de informações sobre o que deseja pesquisar. Esse tipo de estudo pretende descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade (TRIVIÑOS, 1987).

3.1 POPULAÇÃO E AMOSTRA

Os sujeitos da pesquisa foram doze alunos de uma escola da rede privada de Nísia Floresta/RN, do turno vespertino. Os alunos tinham a faixa etária entre 8 a 11 anos e estão inseridos no ensino fundamental.

3.2 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

Foram desenvolvidos quatro planos de aulas, onde foi realizada a aplicação e observação das atividades destes planos. As atividades apresentaram-se dinâmicas e descontraídas, com intuito de trabalhar os jogos para abordar as capacidades físicas e desenvolver o conhecimento sobre estas.

Depois de realizadas as atividades propostas, chegamos à fase de análise dos dados. O instrumento metodológico para avaliação foi a observação, feita durante e após as aulas e aplicações dos planos.

3.3 ANÁLISE DOS DADOS

Neste momento realizamos a descrições das aulas aplicadas, e em paralelo, foi realizada a análise destas aulas.

Aula 01

A aula do dia 6 de outubro de 2015, foi realizada com alunos da turma do

quinto ano do ensino fundamental, na quadra, com a participação total de 12 alunos, com duração, da aula, de 35 minutos. Antes do início do jogo, explicamos para os alunos que eles iriam aprender sobre as capacidades físicas: força, velocidade, resistência, flexibilidade de membros superiores e inferiores.

Logo após a explicação, iniciamos a aula com um alongamento, que trabalha uma capacidade física, sendo a flexibilidade. Em seguida realizamos o jogo cabo de guerra, no qual foram divididas duas equipes iguais mistas, segurando uma corda, em que uma equipe teria que deslocar a equipe adversária para seu campo, e quem conseguisse, vencida o jogo.

O objetivo desta aula foi conhecer e desenvolver as capacidades físicas através do jogo, podendo ser trabalhado a flexibilidade, no alongamento, a força de membros superiores e inferiores, no jogo cabo de guerra. Por fim explicando o que foi abordado durante e após a aula.

Aula 02

Na aula anterior, trabalhamos com os alunos as capacidades físicas: força, resistência, e também a flexibilidade, de membros superiores e inferiores. Nesta aula, do dia 7 de outubro de 2015, realizamos a aula, com a mesma turma do quinto ano, na quadra, tendo a participação de 12 alunos.

No início, retomamos o assunto da aula anterior, no caso as capacidades físicas, e em seguida realizamos o jogo do tica-tica. O jogo ocorre com uma criança, sendo denominada de pegador, e os demais alunos, devem fugir correndo e esquivar deste, evitando ser tocados. Caso uma criança seja tocada, ela será o tica (pegador). Esta atividade está direcionada a percepção do estímulo a velocidade, resistência e a agilidade, sendo exposto no final da aula, uma explicação da atividade. A aula teve duração de 30 minutos

Aula 03

Na aula do dia 8 de outubro de 2015, foi realizada uma nova atividade com os mesmos procedimentos metodológicos e os mesmos participantes, tendo as capacidades físicas como tema central.

No primeiro momento explicamos atividade e em seguida realizamos o jogo,

corrida de saco. Este jogo acontece com os sujeitos inserindo seus pés dentro de um saco, e se deslocaram por um determinado espaço delimitado, competindo com seus colegas, objetivando chegar primeiro que todos eles, no mesmo ponto de saída. Este jogo foi direcionado a percepção do equilíbrio, velocidade e da resistência dos membros inferiores. O material utilizado para realização desta atividade foi sacos grandes, e a atividade teve duração de 25 minutos. Por fim foi realizada uma explicação da atividade e quais capacidades foram utilizadas.

Aula 04

No mesmo dia 8 de outubro de 2015, foi realizado outro jogo, o pula corda, apresentando-se como um campeonato, onde foram selecionados alguns participantes em dupla, um contra o outro, a fim de comparar o maior tempo pulando corda, com o intuito de estimular a resistência dos membros inferiores. Para este jogo foi utilizado duas cordas, e a atividade teve duração média de 20 minutos. Por fim realizamos uma explicação da atividade realizada.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

De acordo com o resumo das atividades acima, esta pesquisa verificou a realidade sobre o uso jogos como ferramenta de aprendizagem nas aulas de educação física, num grupo de crianças e adolescentes do ensino e fundamental do município de Nísia Floresta/RN, onde foram aplicadas quatro aulas, envolvendo as capacidades físicas através dos jogos.

Podemos, através dos resultados, compreender mais sobre a utilização dos jogos como recurso da aprendizagem nas aulas de educação física, tendo uma compreensão do que foi proposto para os alunos.

Através disso, constatou-se que a grande maioria dos participantes obtiveram uma compreensão das capacidades físicas oportunizada pelos jogos. Além disso, muitos se divertiram e ao mesmo tempo conseguiram conhecer, aprender e entender sobre a temática trabalhada.

De acordo com o que foi observado, e com estudos e artigos anteriores de diversos autores, que falaram sobre o jogo como ferramenta pedagógica, podemos identificar elementos, como respeito, disciplina, obediência, a afetividade em fim os

valores que os jogos podem proporcionar. Assim podemos ver a coerência dos autores sobre o objetivo da nossa pesquisa. Desta forma, ampliando assim a consciência sobre a importância de se utilizar, nas aulas de educação física, o jogo de forma direcionada e objetiva, como ferramenta pedagógica, contribuindo e beneficiando o aprendizado dos escolares, e ainda apresentar que estes fatores positivos, vão além do simplesmente jogar, possibilitando a criação de novas estratégias de ensino e aprendizado para a educação física no ensino fundamental.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A presente pesquisa verificou os jogos como ferramenta pedagógica em aulas de educação física, buscando a partir de sua implementação, melhorar a qualidade de ensino e aprendizado dos alunos do ensino fundamental, e também a importância que o professor tem nesse processo de desenvolvimento.

O objetivo deste estudo foi possibilitar a utilização do jogo de uma forma diferenciada e objetiva, mostrando que estes, nas aulas de educação física, não são um mero passatempo ou algum tipo de recreação para os alunos, e sim um conteúdo, que também pode ser utilizado como recurso e estratégia metodológica, a serem trabalhadas pelos professores, visando um melhor ensino direcionado para a aprendizagem.

Deste modo, contribuindo para o ensino não só de qualidades e valores, como também para apresentar a temática capacidade física para os alunos, e desenvolver e estimular as capacidades de uma forma mais lúdica, divertida e dinâmica.

Esperamos que com este trabalho possa contribuir no processo de ensino e aprendizagem da educação física nas escolas, esclarecendo e apresentando o jogo como um importante recurso para se inserir nas aulas, se aplicado com sua devida finalidade.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rodrigo Landim. **O jogo na educação física escolar**. 2007. Disponível em: <<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAAMHYAC/jogo-na-educacao-fisica-escolar>>. Acesso em: 03/04/2015.

ALVES, Luciana. BIANCHIN, Maysa Alahmar. **O jogo como recurso de aprendizagem**. 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci_arttext> . Acesso em: 10/04/2015.

ARAÚJO, Manuela Barreto, SILVA, Jacemile, BARBOZA, Jamile. **O jogo como instrumento facilitador da aprendizagem**: uma proposta da extensão universitária (RE) construindo intervenções docentes para promoção da saúde. 2011. Disponível em: <<http://www.uesb.br/eventos/semanapedagogia/anais/51CO.pdf> > . Acesso em: 16/10/2015.

DIAS, Naiana Roberta Rodrigues, FERREIRA, Gilberto Santiago, OLIVEIRA RAMOS, Aline Thaize. **Os jogos tradicionais nas aulas de educação física escolar**. 2012. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd171/os-jogos-tradicionais-de-educacao-fisica.htm>>. Acesso em: 07/04/2015.

EDUCAÇÃO FÍSICA NA MENTE. **Capacidades físicas**. 2012. Disponível em: <<http://educacaofisicanamente.blogspot.com.br/2012/01/capacidades-fisicas.html>> . Acesso em: 15/10/15

FREIRE, J.B. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipioni, 1989.

HUIZINGA, J. Homo Ludes: **o jogo como elemento da cultura**. São Paulo. 1990.

NASCIMENTO, M. M. KRUG, Hugo Norberto. **O jogo como conteúdo da educação física escolar**. 2009. Disponível em: <<http://www.partes.com.br/educacao/ojogocomoconteudo.asp>>. Acesso em: 03/04/2015.

PENHA, Joaquim. **Os jogos nas aulas de educação física**. 2012. Disponível em: <<http://pedagogiaaopedaletra.com/os-jogos-nas-aulas-de-educacao-fisica/>> . Acesso em: 16 out. 2015.

RICARDO, José; VINICIUS, Marcus: **Jogos recreativos**: resgatando o prazer de jogar. Rio de janeiro: Sprint, 2011.

RODRIGUES, M. **Manual teórico e prático de Educação Física infantil**. 6. ed. São Paulo: Ícone, 1993. Disponível em: <<http://www.partes.com.br/educacao/ojogocomoconteudo.asp>>. Acesso em: 12 abr. 2015.

SENA, Dianne. **A sistematização do conteúdo jogo nas aulas de educação física do ensino fundamental e médio**. Dissertação de Mestrado. Natal, 2014.

STUMPF, J.M. **O jogo nos dizeres e fazeres dos professores de Educação Física que atuam nas Séries Iniciais de Ensino Fundamental**. Caxias do Sul: UCS, 2000. Monografia de Especialização.

SOUSA, Diego. **Educação Física na perspectiva dos parâmetros curriculares nacionais para o ensino fundamental**. 2010. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd147/educacao-fisica-na-perspectiva-dos-parametros-curriculares-nacionais.htm>>. Acesso em: 16 out. 2015.

VALDUGA, Camila. **Jogo na educação física: discussões e reflexões**. 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd159/jogo-na-educacao-fisica-discussoes-e-reflexoes.htm>>. Acesso em: 5 abr. 2015.